

Hyperions politiske program 2024

Hyperion er en landsomfattende organisasjon for barn og unge som engasjerer seg i de fantastiske fritidsinteressene. Barn og unge skal kunne drive med, og skape egne arenaer for de fritidsinteressene de selv ønsker. For å oppnå dette er det viktig med en sterk frivillighet; anerkjennelse av nerdekultur som selvstendig fritidsinteresse og kulturuttrykk; og tilstrekkelig med tilgjengelige møteplasser der barn og unge kan drive med de interessene de ønsker, på sine egne premisser.

Hovedprioritet

For at alle skal få muligheten til å utøve interessene sine i et trygt fellesskap, er det viktig at det er enkelt for barn og unge selv å delta i organisert frivillighet, enten det er i eksisterende eller nye fellesskap. Uansett aktivitet, må barn og unge være representert i planlegging og gjennomføring av arrangementer rettet mot dem selv.

Tilgjengelighet og deltagelse

Egnede lokaler er en forutsetning for å drive frivillig aktivitet. Offentlige lokaler må være lett tilgjengelige og tilrettes for arrangementer uavhengig av aktivitet. Økonomi skal ikke være en barriere for deltakelse i fritidsaktiviteter eller kulturliv. Derfor må det eksistere gode og rimelige møteplasser for barn og unge, samt ordninger for utlån av utstyr til de med behov.

Hyperion mener:

- Offentlige flerbrukshaller skal tilrettelegges for arrangementer innenfor spill- og datakultur.
- Offentlige lokaler må være tilgjengelige og rimelige for frivilligheten uavhengig av interesseområde.
- Biblioteker og fritidsklubber må tilrettelegge for ungdommens interesse i dataspill og nerdekultur.
- Møteplasser for frivilligheten må være tilpasset alle typer ungdomskultur og deres behov.
- "Spill og interaktive medier" skal bli lagt inn som en kunst- og kulturform innenfor Den kulturelle skolesekken.
- Biblioteker og utlånssentraler må ha tilgjengelig utstyr innenfor de fantastiske fritidsinteressene.

- 36 • Barne- og ungdomsarrangementer skal ha lave deltakeravgifter.
- 37 • Krav til medlemskontingent for frivillige organisasjoner for tildeling av statlig
38 støtte, burde avskaffes eller senkes.
- 39 • Innmeldelse i frivillige organisasjoner må være enkelt og krav til innsamling av
40 informasjon fra medlemmer bør forenkles.

41

42 **Støtteordninger**

43 Støtteordningene for kultur, kunst og fritidsaktiviteter må være rettferdige og
44 objektive for å ikke ramme skjevt. Støttemidler burde i hovedsak være frie, slik at
45 organisasjoner selv kan prioritere det som er viktig for dem. Spesielt barn og unge
46 kan ha vanskeligheter med kompliserte støtteordninger, og det er viktig at de har
47 samme mulighet til å drive egen aktivitet.

48

49 **Hyperion mener:**

- 50 • Definisjon på tellende medlem for å motta tilskudd til barne- og
51 ungdomsorganisasjoner må heves til under 30 år i tråd med EU sin definisjon
52 av "young people".
- 53 • Staten må øke ordninger som gir frivillige organisasjoner tilgang på frie
54 midler.
- 55 • Søknads- og rapporteringskriterier må være så enkle og standardiserte som
56 mulig.
- 57 • Støtteordningene skal distribueres på en rettferdig og lavterskel måte.
- 58 • Støtteordninger burde i mindre grad kreve stedsspesifikk tilhørighet.
- 59 • Grasrotandelen bør legges ned eller omstruktureres for bedre fordeling.
- 60 • Momskompensasjonsordningen må utvides slik at frivillige barne- og
61 ungdomsorganisasjoner kan få full momskompensasjon.
- 62 • Momsfritak for billettsalg til kulturarrangementer må opprettholdes.
- 63 • I fordelingen av støttemidler, momsfritak og tilgang til lokaler skal frivillige
64 aktører alltid prioriteres foran kommersielle aktører som bruker frivillig
65 arbeidskraft.
- 66 • Kulturrådets festivalstøtte må innrettes på en uttrykksnøytral måte, slik at
67 også datatreff, spillfestivaler og lignende arrangementer kan søke på den.

68 • De fantastiske kulturuttrykkene er likeverdige fritidsaktiviteter, og skal derfor
69 ha likeverdige støtteordninger.

70 • Norsk filminstitutt må opprette egne øremerkede tilskudd for frivillig
71 organiserte datatreff, spillarrangementer og lignende.

72

73 **Datakultur**

74 Dataspill er den største fritidsinteressen blant unge i dag, og må behandles både
75 som en næring og som en kulturform. For å styrke Norge som en dataspillnasjon må
76 man legge enkle vilkår til grunn for spillutvikling, men også styrke kulturen rundt spill.
77 Med den økende interessen i profesjonell e-sport må man ikke glemme at gaming
78 først og fremst er en hobby og fritidsinteresse. All e-sport er gaming, men ikke all
79 gaming er e-sport. Kommersialiseringen av barn og unges fritidsinteresser og tid
80 gjennom dataspill må begrenses.

81

82 **Hyperion mener:**

83 • Det må opprettes et norsk institutt for dataspill.

84 • Det må satses mer på møteplasser for brukere og produsenter av dataspill.

85 • Norsk filminstitutts "norsk krav" ang. støtte til spillutvikling bør fjernes.

86 • Den norske skolen må fortsette å satse og videreutvikle interaktiv
87 undervisning i form av spill og teknologi, og ha et digitalt spillbibliotek
88 grunnskoler kan utnytte seg av.

89 • E-sportklubber må tilby et inkluderende og lavterskelt fritidstilbud.

90 • E-sportsutøvere skal ha gode vilkår og rettigheter.

91 • Lootbokser og transaksjoner i spill skal reguleres, merkes og forbys i spill
92 rettet mot barn.

93 • Lootbokser skal ikke påvirke spillopplevelsen på andre måter enn visuelle
94 endringer.

95 • Forby salg av virtuell valuta i spill.

96